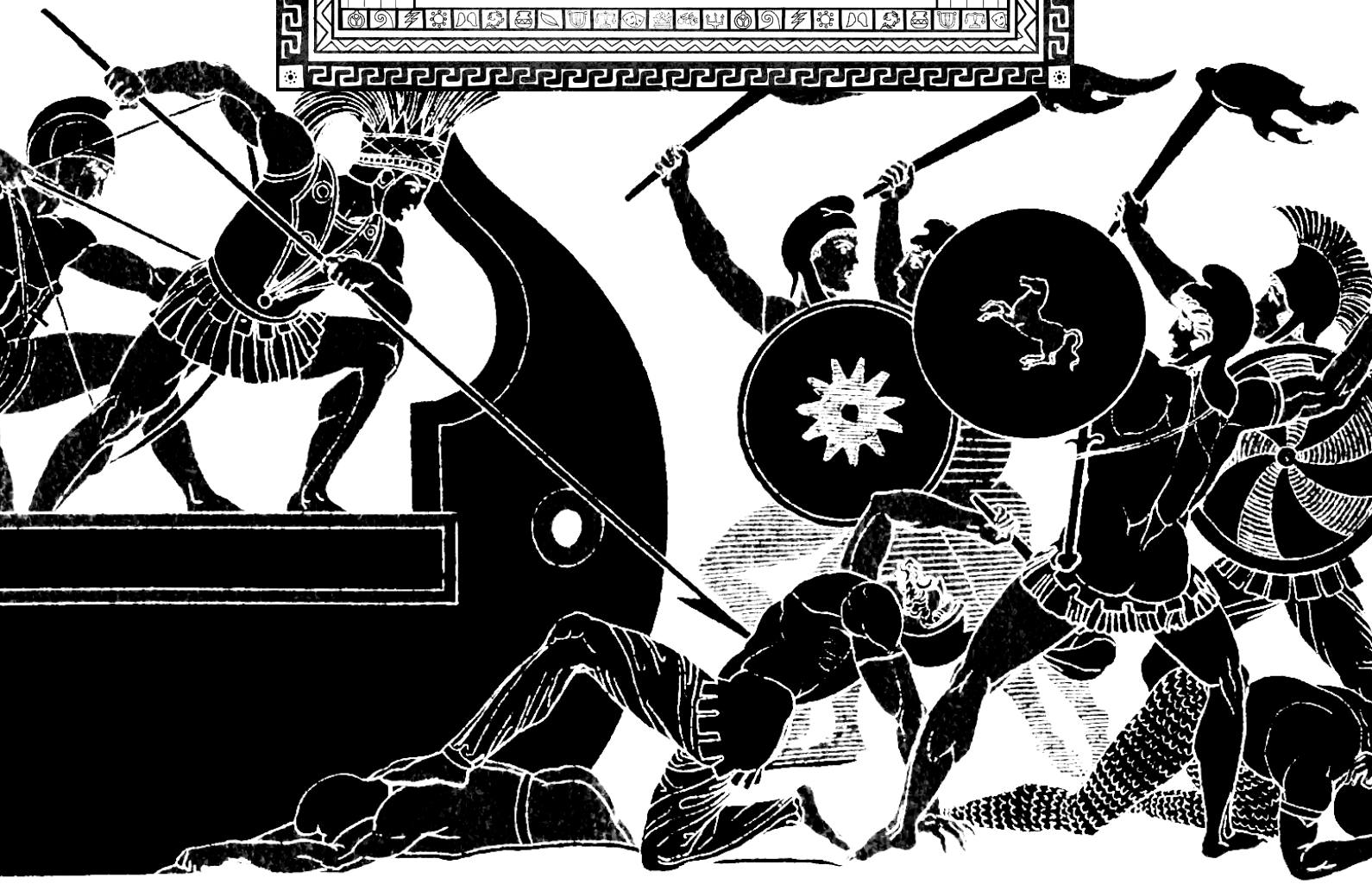
MYTHOS



AJAX DEFENDING THE GREEK SHIPS AGAINST THE TROJANS.

A MINHA VEZ DE BRILHAR

Mythos

Mythos é uma expansão sobre as 12 (?) entidades trazidas à realidade pelo parasita de morte, mostrando o real potencial de suas histórias primordiais. Mesmo que transformadas pelo além, de hércules ao Diabo. Essa é sua história, e com força o suficiente, o além permite qualquer possibilidade impossível. Tudo é capaz, leve isso em mente e dome todas as entidades! Até o Diabo.... Pare de ter medo de escrever sua própria história. Agora é a SUA vez de brilhar.

Os pássaros do lago Estínfalo

Vida: 1,000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 5
Movimento: 8m

Ataques:

A cruz do Norte:

Os 3 pássaros podem travar a distância entre si e alvos, essa distância não pode ser ultrapassada pelo pássaro e nem o alvo, no entanto ataques ainda funcionam

Mastigar carne:

Os pássaros podem bicar alvos com velocidade e combate, causando 2d10+5 de dano

A corça de Cerineia

Vida: 1,000

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 10
Imortalidade: 0
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 4
Movimento: 25m

Ataques:

Velocidade cognitiva:
A corça pode se mover 3 vezes por rodada e pode carregar um alvo em suas costas sem desvantagem

Captação destinada:
A corça pode rolar um teste de velocidade com crime contra um alvo para roubar um item, o alvo tem duas desvantagens e -5 no teste

O Javali de Erimanto

Vida: 2,500

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 10
Imortalidade: 5
Intelecto: -1
Popularidade: -1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 10
Carisma: -10
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 15
Movimento: 13m

Ataques:

O ódio infinito:

Ao entrar em combate o Javali causa um ódio infernal em todos, todos devem rolar um teste de intelecto com conhecimento DT 30 (+Paranormal do invocador), se falharem entram em ódio, causando +2d de dano e atacando quem estiver mais próximo, a cada rodada a DT cai em 5

Ódio em carne:

Os ataques do Javali são armas médias que podem dar dois ataques e causam 5d20+15 (+1d de dano para cada paranormal do invocador) de dano

As maçãs de ouro das Hespérides

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: -1
Super velocidade: 1
Imortalidade: -1
Intelecto: 10
Popularidade: 5
Poder: 5
Paranormal: 5

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 10
Crime: 10
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 10
Ocultismo:15

Carga máxima: 0
Movimento: 3m

Ataques:

Desmaterializar destino:

As maçãs pode desconstruir a existência de um alvo, causando uma desvantagem até ele passar em um teste de imortalidade com utilização de poder DT 30 (+Paranormal do invocador)

Imaterialidade:

As maçãs pode invadir a mente de alvos como uma ideia, usando paranormal com ocultismo, causando 2d10+5 de estresse

O Leão de Nemeia

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 15
Imortalidade: 10
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 0
Crime: 10
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 20
Movimento: 18m

Ataques:

A existência impenetrável:

Todos ataques causados no Leão podem causar no máximo 1.000 de dano

Garras paradoxais:

O Leão pode dar 4 ataques usando força e velocidade com combate, causando 5d20+25 (+1d por paranormal do invocador) de dano com crítico x3, esse dano é permanente na vida do alvo

O cavalo do rei Diomedes

Vida: X

Atributos:
Super força: X
Super velocidade: X
Imortalidade: X
Intelecto: 20
Popularidade: X
Poder: 20
Paranormal: 20

Invulnerabilidade (CA): 0
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 10
Ciências: 15
Ciências sociais: 15
Combate: 0
Conhecimento: 25
Crime: 10
Percepção: 25
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 25
Ocultismo: 25

Carga máxima: X
Movimento: X

Ataques:

A entidade destruidora do tempo:
O Cavalo pode criar tratos com alvos, realizando pactos de qualquer tipo a troco de estresse e estresse máximo da alma

Inexistência:
O Cavalo não é afetado de nenhuma forma, sua domagem é feita a partir de um pacto com ele

Os bois do rei Augias

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 15
Intelecto: -5
Popularidade: -5
Poder: 0
Paranormal: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 25
Carisma: -10
Ciências: -10
Ciências sociais: -10
Combate: 5
Conhecimento: -10
Crime: -10
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 10x5
Movimento: 8m

Ataques:

Força de rebanho:

Os Bois são uma ficha única, mas são 5, podendo se mover como desejarem. Quando um Boi está em até 2m de outro, ambos sofrem metade do dano, de forma cumulativa

Toxicidade lendária:

Em uma área de 3m em volta de cada Boi uma torrente de corrupção cai, causando 15% da vida máxima de dano, se terminar a rodada na área de efeito

Os bois de Gerião

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: -5
Popularidade: -5
Poder: 0
Paranormal: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 15

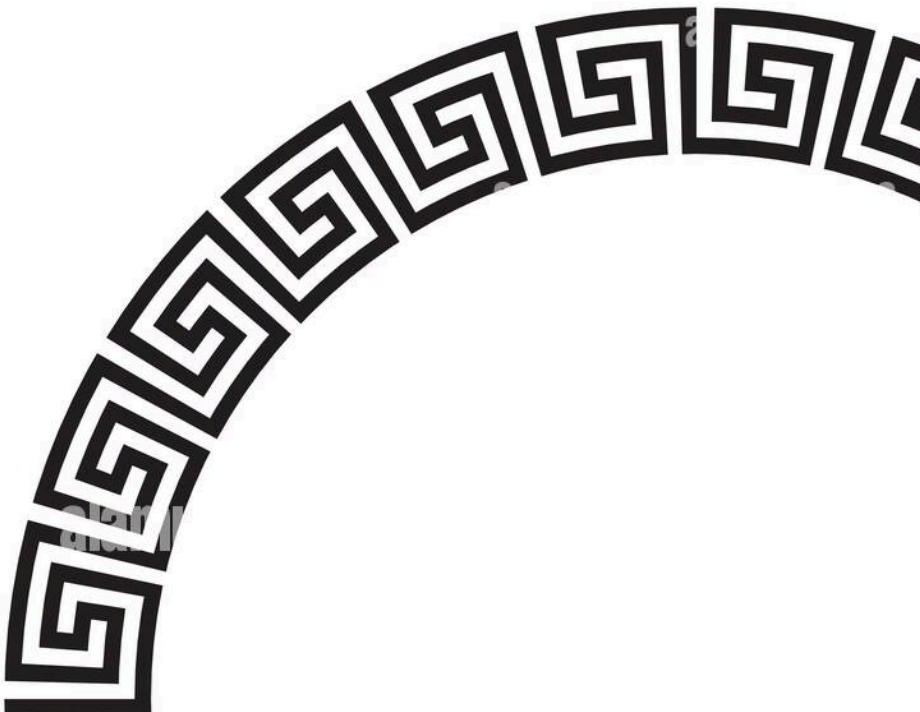
Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: -5
Ciências: -5
Ciências sociais: -5
Combate: 5
Conhecimento: -10
Crime: -10
Percepção: 10
Pilotagem: -5
Reflexo: -5
Utilização de poder: 0
Ocultismo:0

Carga máxima: 10x5
Movimento: 8m

Ataques:

Rebanho maldito:
A ficha dos bois de Gerião representam 5 entidades individuais

Chamado maldito:
Se ao final de 5 rodadas ao menos um boi restar, Gerião será invocado (Veja em Assim Disse Gasparov)



O Touro de Creta

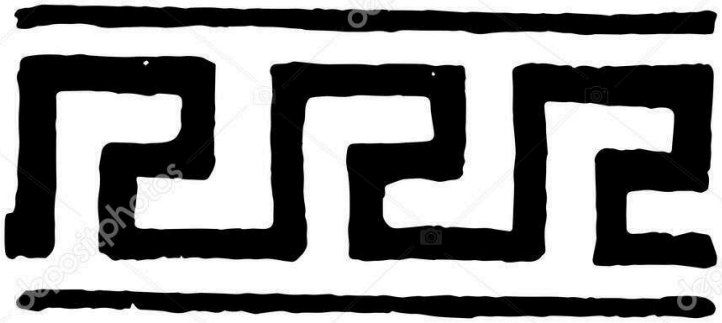
Vida: 15.000

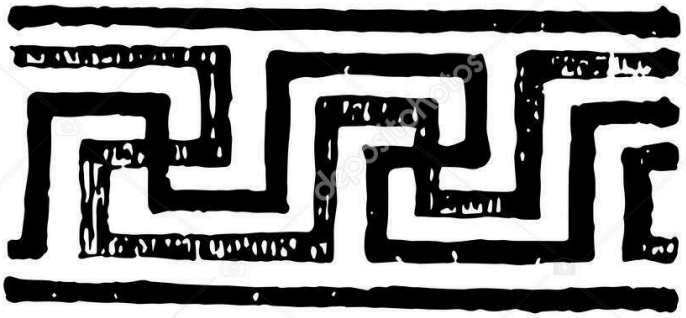
Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 15
Imortalidade: 20
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0
Paranormal: 0

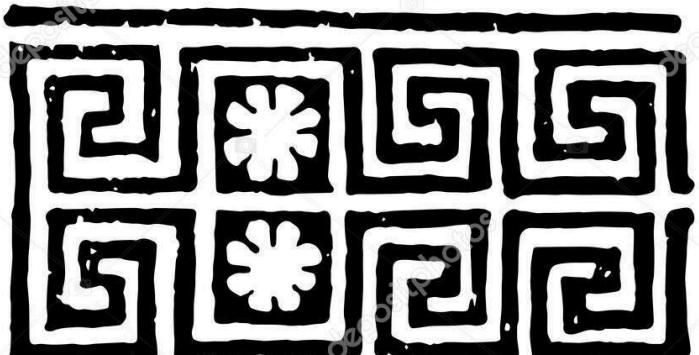
Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 20

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 25
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 0
Crime: -15
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: X
Movimento: 18m



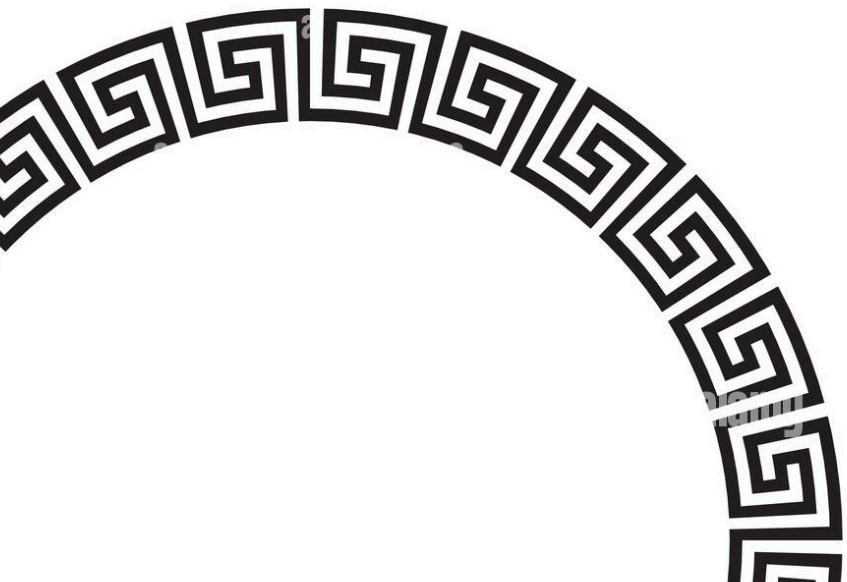




Ataques:

Força odiosa:
O Touro de Creta é literalmente imparável quando começa a trotar, causando 5d20+50 de dano a cada 3m percorridos, com o dano dobrando a cada 5m

Musculatura impossível:
O Touro de Creta pode atacar usando força com combate e atletismo, causando 10d20+50 de dano e crítico x5



A Hidra de Lerna

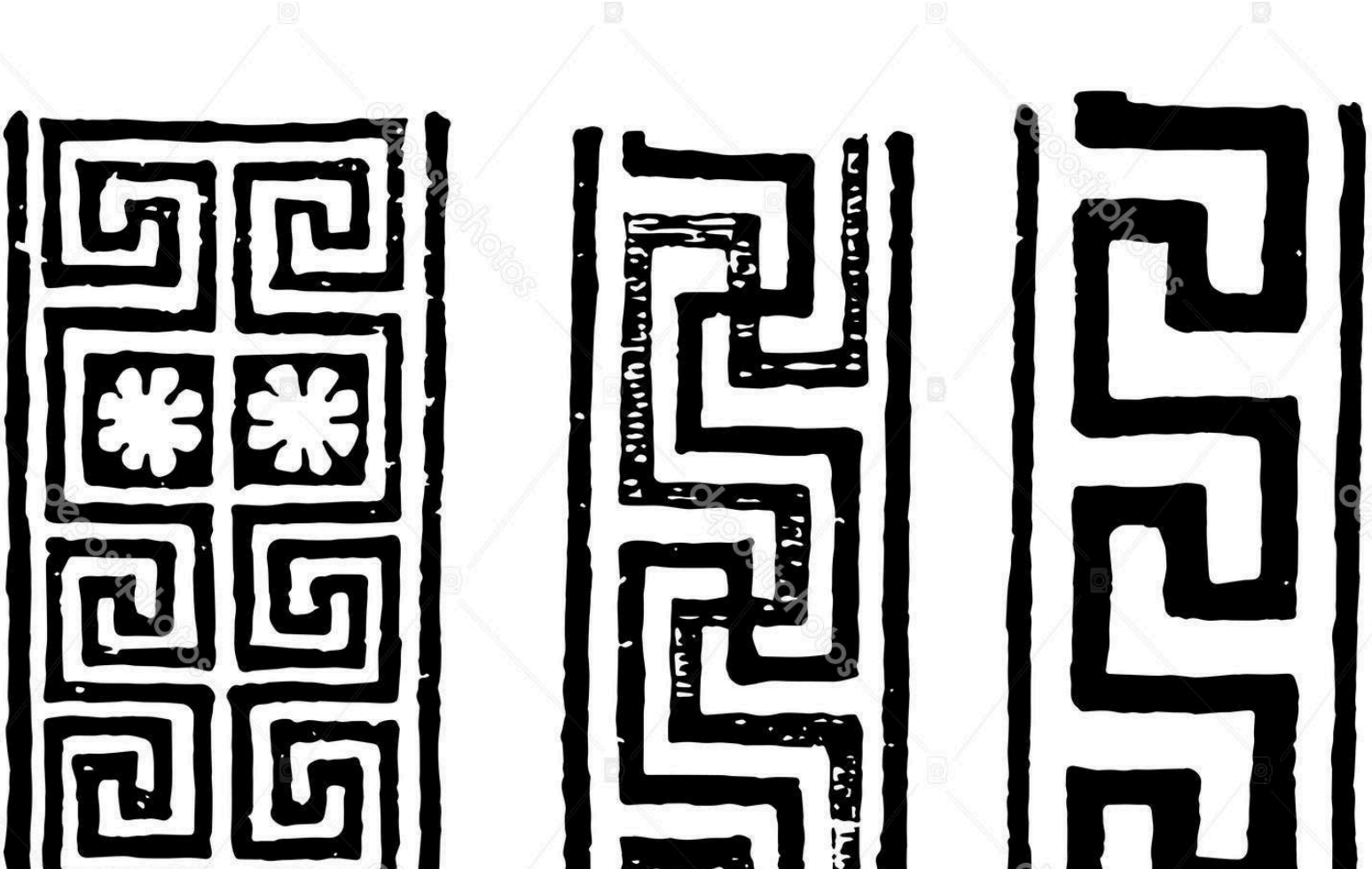
Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 5
Imortalidade: 20
Intelecto: 10
Popularidade: 0
Poder: 10
Paranormal: 10

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 50

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 30
Carisma: 10
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 25
Conhecimento: 5
Crime: -50
Percepção: 25
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 5

Carga máxima: X
Movimento: 8m



Ataques:

A rainha impossível:

A Hidra causa uma desvantagem em todos ao seu redor em até 3m, e seu corpo ocupa 4m. Ao entrar em combate com a Hidra todos rolam um teste de intelecto com conhecimento DT 30 (+paranormal do invocador), se falharem eles não podem agir e são fissurados na Hidra. A cada rodada o teste cai em 10

As bocas malditas:

A Hidra pode dar um ataque com cada boca (De início 5), usando força com combate, causando 10d20+50 de dano. Atacar as cabeças da Hidra causam o dobro de dano, porém não afetam sua vida real. Cada cabeça possui 1.000 de vida e quando mortas somem por uma rodada, mas na rodada seguinte surgem mais duas. A Hidra recupera 10% de vida máxima por rodada e +5% se devorou alguém